Samurai Shodown III

A : coup d’épée rapide

B : coup d’épée moyen

C : coup d’épée puissant

D : coup de pied

La course ainsi que le *backdash* sont toujours de la partie, avec ➡➡ et ⬅⬅. Comme pour Fatal Fury 3, la garde aérienne fait ici son entrée dans la série Samurai Shodown.

On saisit son adversaire avec ➡ + C ou ⬅ + C, mais cela ne fait que le repousser. Il faut profiter de cet instant de déséquilibre pour frapper.
La combinaison AB est une esquive soit classique si on est éloigné de l'adversaire ou qu'on fait ⬅ + AB (similaire à celle dans The King of Fighters '94), soit un mouvement rapide pour passer dans son dos... et faire très mal !
Enfin BC est un brise garde basse assez efficace.

Typhoon Wave (Bust)
⬇↘➡ + D

Phoenix Flash (Slash)
⬅➡⬅➡ + Slash

Wolf Pounce (Bust)
⬇↙⬅ + D

La *Rage Gauge* permet, outre son classique remplissage automatique quand on prend des coups, d'être remplie grâce à la combinaison ABC. Attention, si on use du remplissage par ABC, la *Rage Gauge* reste à son maximum très peu de temps. Autre petite différence avec son aîné, ici la *Rage Gauge* se vide entre chaque manche.

ne fois pleine, on peut exécuter un *Disarm Slash*. Ces mouvements correspondent aux *Weapon Smash Wazas* de Samurai Shodown II. Comme pour les coups spéciaux classiques, les *Disarm Slashes* ne sont pas toujours différents selon qu'on joue en *Slash* ou en *Bust*. Les manipulations sont toujours indiquées à l'écran sauf si on joue avec le jeu en japonais. Encaisser un *Disarm Slash* ne provoque pas la destruction de l'arme. Cette dernière échappe à son propriétaire, mais c'est tout. Il suffit de la ramasser (avec le bouton A, B ou C) quand on est à proximité.

Flash Finisher (Slash)
⬇⬇⬇ + AB

Flashback Flash Blast (Bust)
+ C D